HORS-SERIE 30F

ISSN 0247-1132

CONCOURS PMU/J&S : GAGNEZ UNE 205 !

JEUX & STRATEGIE

JEUX & MICROS

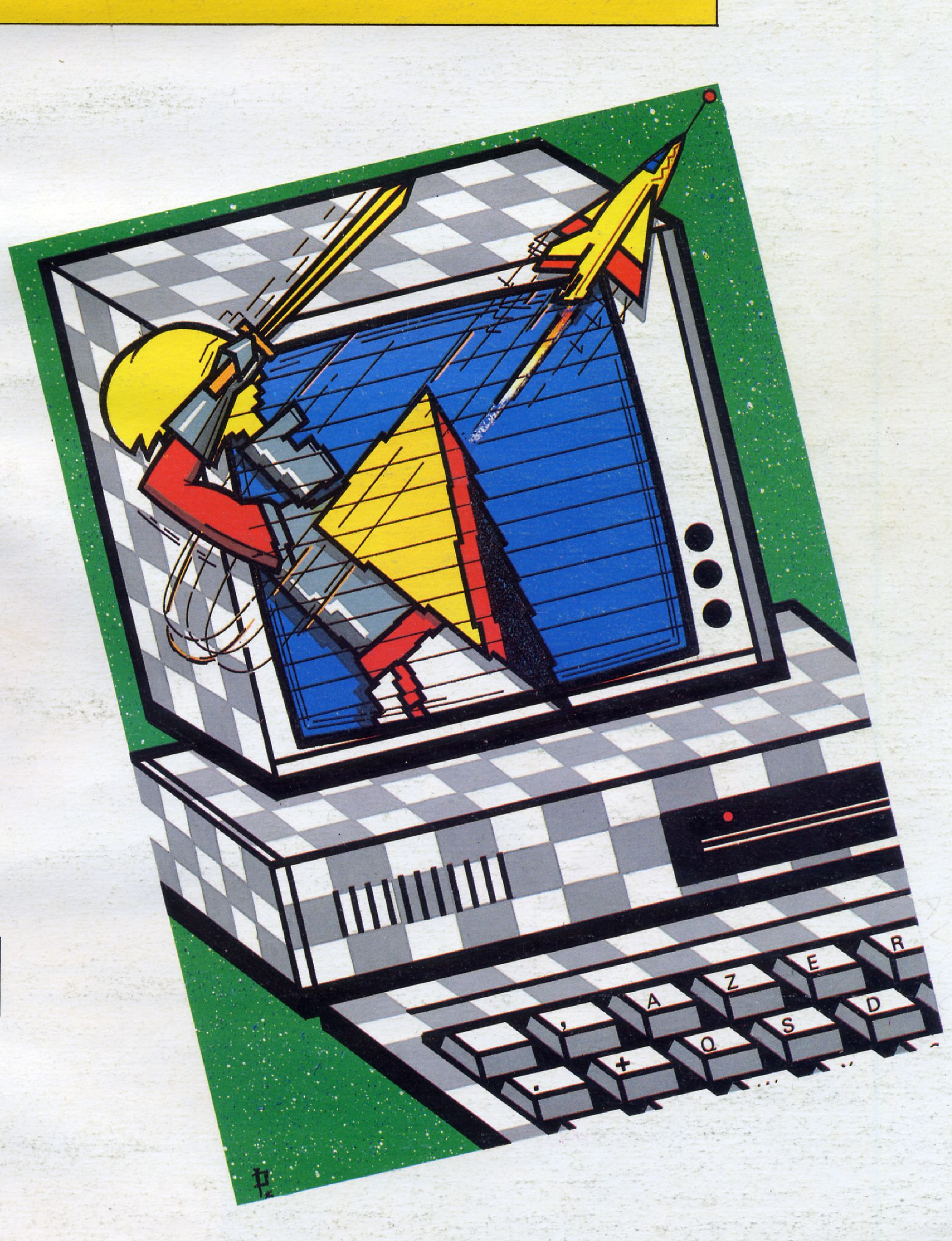
MATERIELS

QUEL MICRO CHOISIR ?

250 LOGICIELS AU BANC D'ESSAIS

PROGRAMMATION

FAITES VOS JEUX !



micro de Paris !...

Ouvert le dimanche
à partir du 15/11 jusqu'au 31/12

VOTRE MICRO MOINS CHER EN ADHÉRANT AU CLUB VIDEOSHOP !!! *





MSX	Prix T.T.C. C / D
PÉRIPHÉRIQUES :	
Synthe vocal français	560
Track ball + eddy II	790
Lecteur K7 MSX + câble	390
Imprimante sony PR24	1990
Imprimante courrier sony	2990
Table traçante sony	990
Joypad (manette)	129
JEUX :	
Allien 8	99
A view to a kill	129
Backgammon (S)	195
barn stormer (S)	195
Bridge	249/249
Chess game	195
Chock'n pop (S)	160
Choro q (S)	160
737 flight simulator	160
Goonies (K)	239
Hydlide	450
Hyper rallye (K)	239
Kidkit	299/299
International karaté	119
La geste d'artillac	249
Laydock	450
Le Mans II (S)	195
L'héritage	169
Les passagers du vent	299/299
Macadam bumper	170/195
Mandragore	195
Meurtre sur l'atlantique	249/295
Midnight brothers (K)	239
Nightshade	119
Ninja	89
Ping Pong (K)	239
Red lights amsterdam	229
Shark hunter (S)	195
Super golf (K)	195
Sweet acorn (S)	160
Trail blazer	99
Yiear kung fu II (K)	239
UTILITAIRES :	
Data cartridge (K)	295
Graphic master (K)	390
Kuma forth	390
Music studio (K)	390
Print lab (K)	390
Tex	249
BIBLIOGRAPHIE :	
102 programmes MSX	120
Super jeux MSX	120
Trucs et astuces MSX	149

SINCLAIR

	Prix T.T.C.* C / D
Barry MC Guigan boxing	89
Bomb jack	99
Impossible mission	89
Kokotoni wolf	89
Manager	89
Mugsy	89
Print +	120
Toy bizarre	89
(ZX81) 3D formule 1	89
(ZX81) Hopper	89
(ZX81) Interc. cobalt	89
(ZX81) Interface manettes	195
(QL) Chess	350
(QL) Comptabilité personnelle	390
(QL) Troll	390
(QL) Wanderer	390
(QL) Hyperdrive	295
(QL) Supercharge	990
(QL) Assembleur	790
(QL) Lisp	590
(QL) Pascal	990
(QL) graphi QL	590
(QL) Lecteur disq. 3 1/2	2990

IBM

et compatibles	Prix T.T.C. C / D
JEUX :	
Echec 3D	199
Flight simulator	950
Hacker II	195
Newsroom	590
Orbitor	390
Solo flight	195
UTILITAIRES :	
Compta memsoft	1990
Framework premier	1190
D base II PC	1190
Music studio	295
Sidekick (borland)	395
Reflex (borland)	990
Supercalc 3	890
Yes you can	1190
BIBLIOGRAPHIE :	
Le livre de l'Amstrad PC	99
Le livre du GW basic	149
Guide de MS DOS	210
MS DOS approfondi	278
Guide de basic 2 (PC1512)	128
Amstrad PC 1512 guide de DOS PWS	128

ORIC

	Prix T.T.C.* C / D
PÉRIPHÉRIQUES :	
Interface manettes	195
JEUX :	
Businessman	140
Chess	95
Cock'in	89
Défense force	89
Frelon	120
La tour fantastique	99
Le manoir du Dr Genius	140
Macadam bumper	160
Mission delta	95
Styx	95
Triathlon	140
UTILITAIRES :	
Compilateur graphique	250
D.A.O. Dessin assisté	149
Loritel MO5	350
Masterpaint	250
Oric-phone	195
Traitement de texte	195

sur tous les logiciels

***: adhésion annuelle : 200 F.**



l'espace le plus micro de Paris

Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h.
50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP, Département VPC, BP 105, 75749 Paris Cedex 15 J&S HS

Nom ____________

Prénom ____________

Adresse ____________

Code Postal ____________ Ville ____________

Téléphone ____________

☐ Je désire recevoir une documentation sur : ____________

☐ je souhaite recevoir ma carte d'adhérent, ci-joint un chèque de 200 F.

Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.

☐ Je possède un micro ordinateur :

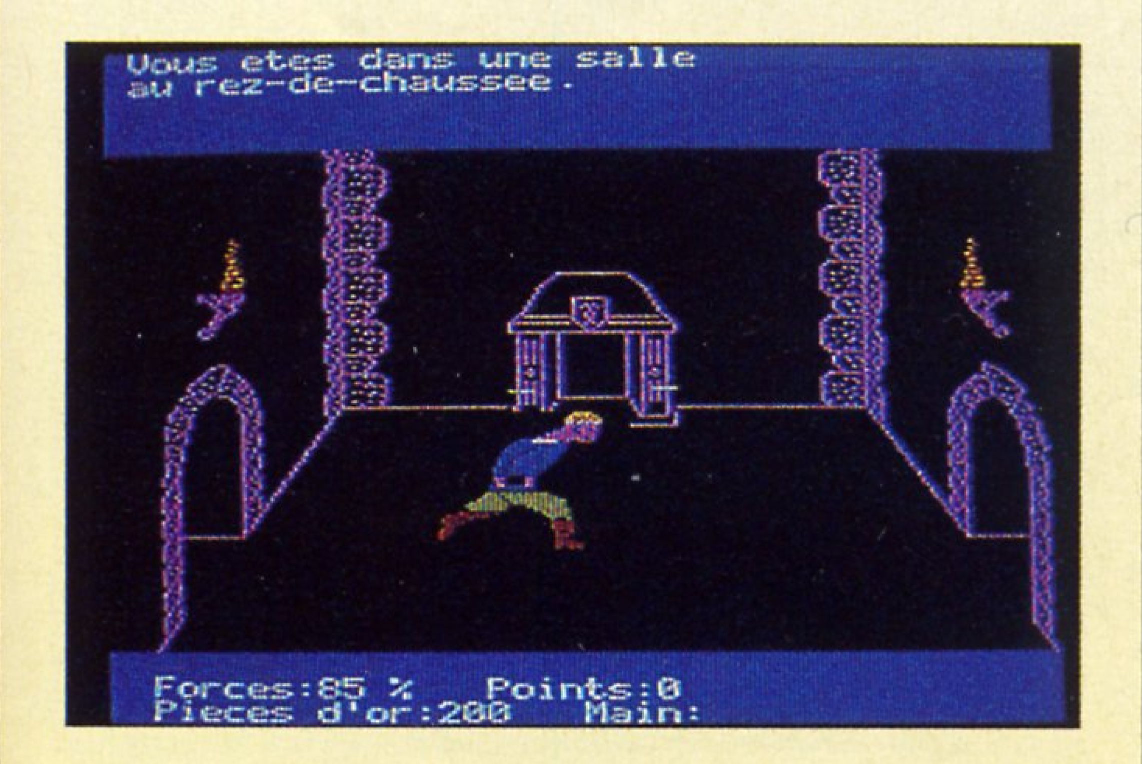
☐ Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC
adhérent – 10%	
frais de port logiciel / matériel	15 F / 100 F
Montant total TTC	

☐ Je vous joins mon règlement par :
☐ Chèque bancaire ☐ CCP

L'AIGLE D'OR

Ce jeu d'aventure pour *Oric 1* et *Oric-Atmos* n'atteint certes pas encore les qualités techniques et graphiques que l'on rencontre fréquemment sur *Apple*, mais c'est un début extrêmement



encourageant pour les possesseurs de ce micro. D'autant que la pratique de *L'Aigle d'Or* révèle un niveau de difficulté tout à fait appréciable.

L'adjonction prochaine de la fonction « PAINT » dans de nombreux logiciels de jeux d'aventure pour cette machine devrait encore élever leur qualité graphique.

EN BREF

Cassette pour Oric 1, Oric-Atmos. Édité par Loriciels (180 F)
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : des jours
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

WARRIOR

Les habitants d'une vallée ont été massacrés par le monstre Graven. Vous décidez de venger les victimes.
Le programme tire aléatoirement les quatre caractéristiques de votre personnage (force, dextérité, intelligence et points de vie ou vitalité). Avant de pénétrer dans le « donjon » (3 niveaux, 130 pièces) vous dépensez votre argent en équipement. Au choix dans un menu : épée, bouclier, hache, fléau d'arme, armure, etc. Face aux monstres, il est possible de fuir, combattre ou parlementer. C'est ce dernier aspect qui constitue la seule pointe d'originalité du jeu. Les monstres faibles implorent pitié et donnent des renseignements en échange de leur vie. Les autres tentent de vous rançonner. Certains bluffent et engagent le combat au terme de longs palabres.
Graphiquement le jeu est très réussi, tout comme la sonorisation. Mais que diable, un peu d'originalité ! Les programmes « Labyrinthe + Monstres » se comptent aujourd'hui par centaines. Il n'y en a certes pas encore beaucoup sur Amstrad, mais ce n'est tout de même pas une raison (en français).

EN BREF

Cassette et disquette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Édité par Copolec - Rainbow Productions (160 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
durée : plusieurs heures à plusieurs jours.
originalité : ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷ (pour les dessins et le son).



SPACE WOLF

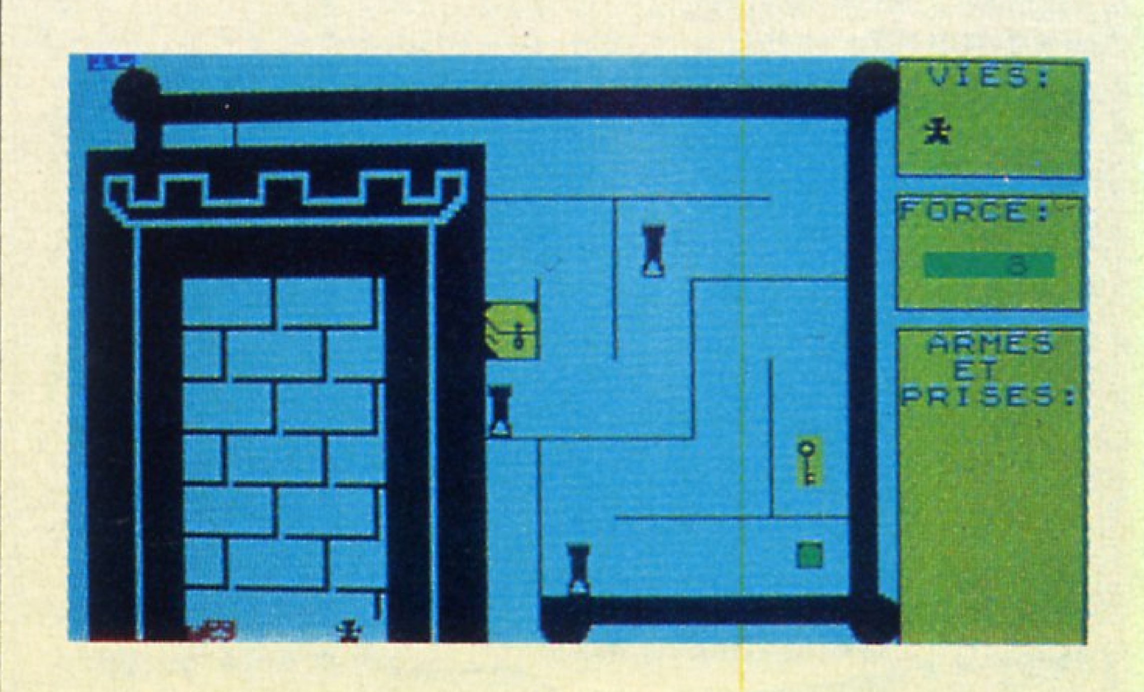
Un jeu d'aventure de science-fiction, bon mais classique. Un vaisseau spatial est géré par un ordinateur (devenu fou comme dans le film *2001*). Il fonce vers la terre. Vous êtes chargé d'y pénétrer et de mettre en œuvre la procédure d'auto-destruction. Le traité est moins riche et donne l'impression d'un labyrinthe dont les impasses sonnent la mort du héros. Les actions permises, en plus des déplacements (nord, sud, est, ouest) consistent essentiellement à ramasser les objets rencontrés et détruire les obstacles. Sympa, mais sans plus.

EN BREF

Cassette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128 (140 F). Édité par Norsoft.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : plusieurs jours.
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

CHÂTEAU NOIR ET DRAGON ROUGE

Voici un jeu qui s'adresse aux 7-10 ans, sans davantage de prétentions. Il consiste à collecter des objets dans des labyrinthes pour avoir finalement accès à un trésor. Une sorte d'initiation



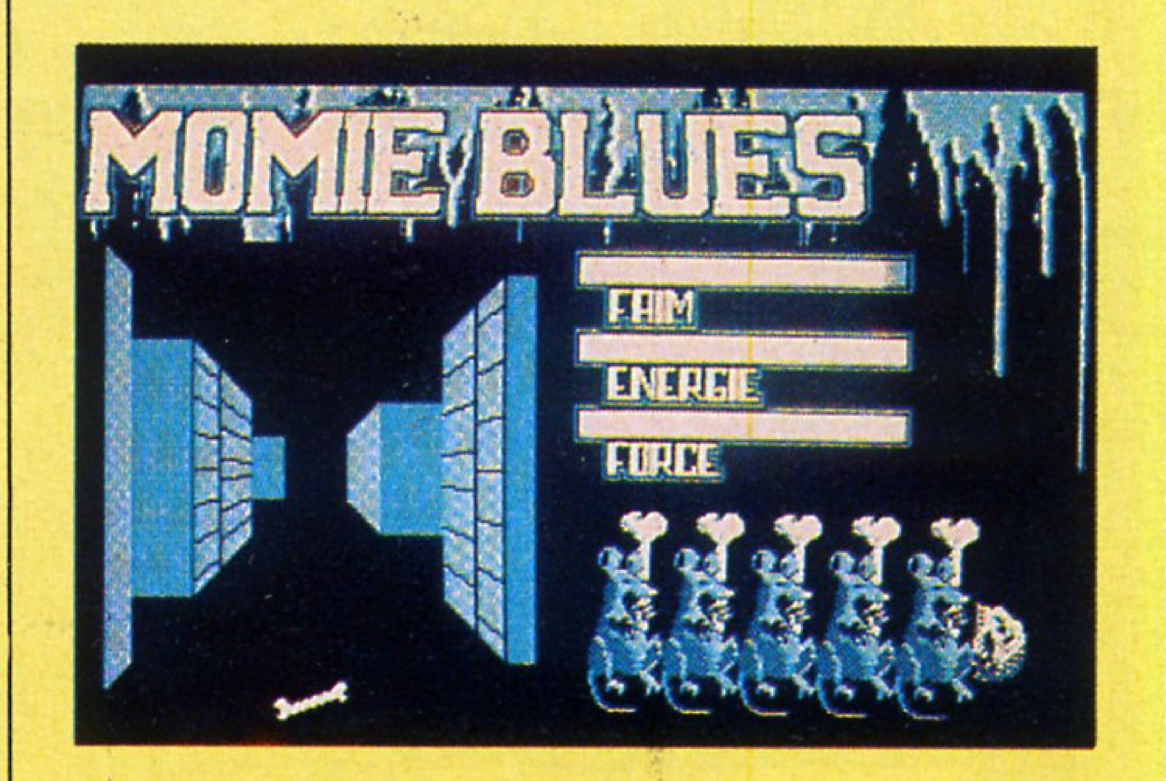
au jeu d'aventure avec observation et tactique à la clé. Le jeu est bien fait, jamais ennuyeux, pas facile du tout, sans être décourageant ; et les dix-sept pages du manuel sont d'une parfaite clarté.
À l'écran, vous déplacez votre personnage (à « trois vies ») dans des labyrinthes (en plan ou en coupe) à l'aide des touches-flèches. Monstres, armes magiques, pièges, clés, portes, tours et autres accessoires du médiéval-fantastique sont tous là ! Les plus « âgés » prendront quand même quelque plaisir à jouer (en français).

EN BREF

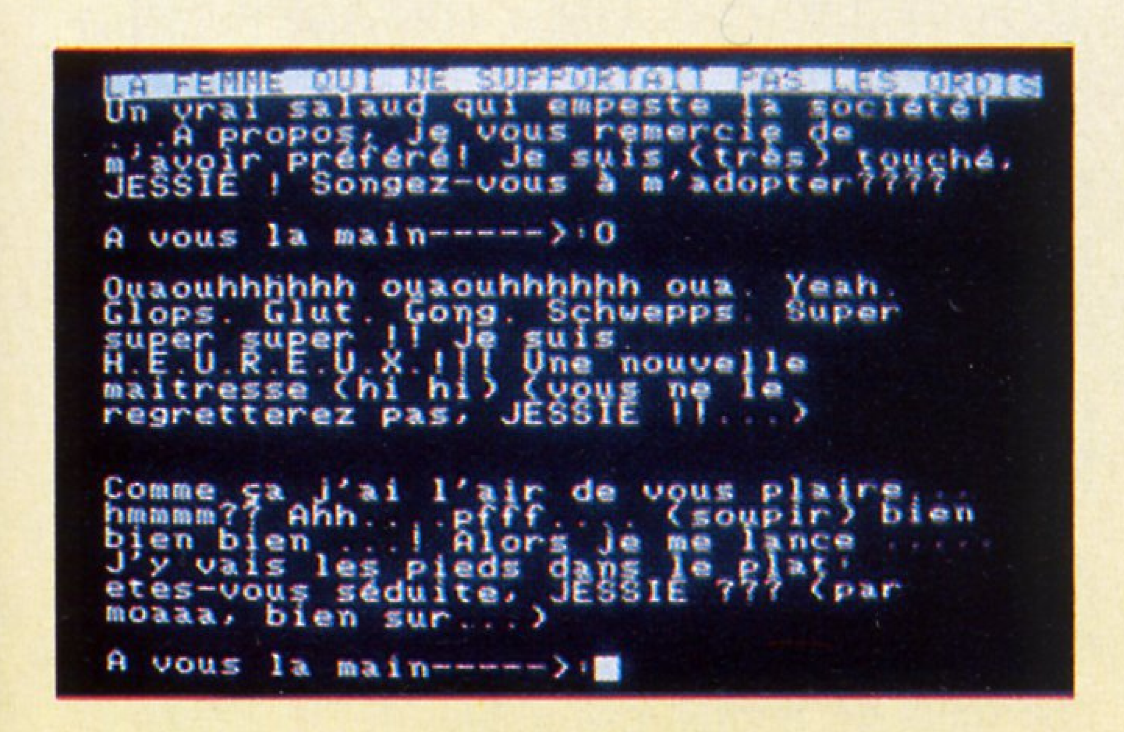
Cassette pour Thomson MO5 et TO7-70. Édité par Vifi International (195 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
durée : plusieurs jours pour trouver une solution ; vingt minutes par partie.
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

MOMIE BLUES

Vous errez dans un labyrinthe à la recherche des sept élixirs qui seuls ont le pouvoir de redonner la vie. Il faut dire que dans cette aventure-dédale, vous ne risquez pas de vous faire tuer : vous êtes déjà mort ! Votre objectif est de ressortir du néant. Vaste programme. D'autant que les hôtes des lieux ne font rien pour vous faciliter votre tâche. Vers, moisissures, trappes, gouffres sont sur votre chemin vers la vie. Une idée originale pour un labyrinthe assez classique, mais



fille), son ordinateur et les branchés d'un réseau télématique, « Kalvados ». Une sorte de messagerie en direct comme il en existe sur Minitel, (tapez JESSIE !).
Le jeu se déroule quasi-exclusivement en mode texte. Votre ordinateur est à ce point amoureux de vous qu'il va jusqu'à commettre un meurtre ! Le pirate Comby est électrocuté à distance. Une nouvelle forme de meurtre, où l'assassin n'est pas sur les lieux du crime ! De temps à autre, le programme vous demande de répondre par



O(oui) ou N(on). Selon vos choix vous abordez des « chapitres » différents du roman, à l'image des livres « dont vous êtes le héros ».
Cette première « romansquette » est davantage à considérer comme un « moment ludique » que comme un véritable jeu. Le texte est drôle, vraiment drôle parfois, mais surtout pour les amateurs de messageries en direct (on y retrouve tous les tics des utilisateurs). Pour les autres, la pratique de « *La femme qui...* » sera une étrange initiation à l'univers micro et convivial.

EN BREF

Disquette (195 F) pour Apple IIe et IIc. Éditée par Froggy Software.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
graphisme : ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

BARATIN BLUES



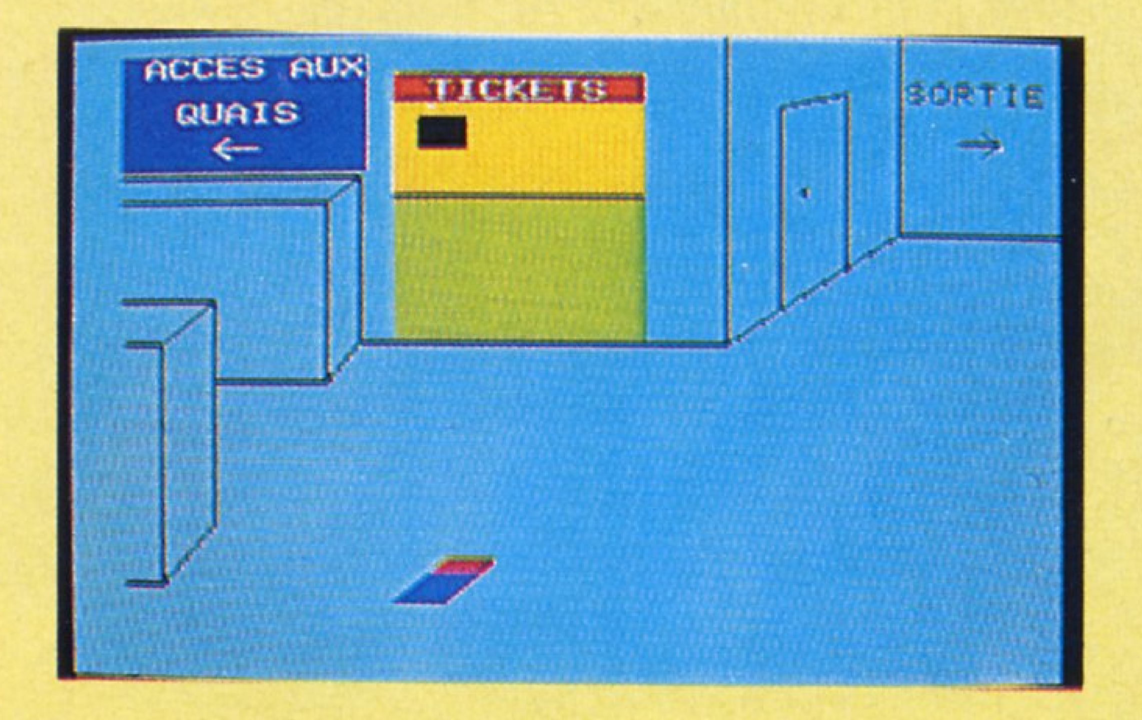
Il y a des fous dangereux. Celui-là veut empoisonner les eaux de la capitale ! On vous met sur le coup. Normal, vous êtes de la « Grande maison ». *Baratin blues* est un jeu d'aventure tout ce qu'il y a de plus classique. Comme toujours, le joueur voit l'image correspondant à l'endroit où il se trouve et tape un ordre (un verbe suivi d'un nom) pour agir. Ensuite tout dépend de la difficulté ! *Baratin blues* n'est pas très facile, c'est sûr, mais il tient compte des tics, des manières de procéder des amateurs de jeux d'aventure. Tant mieux pour ceux qui les ont acquis. (Les autres... ?). Vous devrez acheter ou collecter les objets repérés sur les images. Tentez de « voir » ou d'« examiner » les éléments composant chaque dessin, de « pousser » les objets susceptibles de l'être. Certains indices (des lettres ou des fragments de mots) devront être assemblés pour trouver une destination. En bref, pas très palpitant, mais sympa !

EN BREF

Disquette (195 F) pour Apple IIe et IIc. Éditée par Froggy Software.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

DERNIER MÉTRO

Excellent jeu d'aventure : drôle, bien réalisé, bons graphismes, mais... très lent ! Ce jeu d'aventure prend pour cadre les couloirs du métro parisien.
À la suite d'une altercation très drôle, vous claquez la porte de votre appartement. Une bonne chose finalement, car c'est à ce moment qu'une bombe atomique atteint la capitale. Vous êtes



devant une bouche de métro. Juste le temps de descendre. Ouf ! Vous êtes sauvé. Le jeu commence ici.
Il va falloir survivre dans un univers qui n'est pas de tout repos. Le tueur fou qui hante les couloirs a piégé bon nombre d'objets. Avis aux « ramasseurs d'objets » impénitents. Serpent, bombes et autres douceurs vous guettent. Il faut être patient, c'est sûr : qualité indispensable dans les jeux d'aventure, direz-vous avec raison... C'est un fait, le chargement des images est d'une très grande lenteur, mais la passion pour le scénario la compense. Alors, à vos cassettes !

En tout cas, vous êtes vraiment assuré de passer un bon moment avec *Dernier métro*.

EN BREF

Cassette pour Oric 48 K. Édité par Micro Programme 5 (220 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : plusieurs jours à plusieurs semaines pour atteindre la fin du jeu.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

ATTENTAT

Le scénario de ce jeu d'aventure est simple, déjà vu, mais parfaitement efficace : on fait appel à vos services pour retrouver et désamorcer une bombe. Celle qui va sauter dans l'ambassade. Le temps d'évacuer le personnel et vous entrez en action. Il vous reste 25 minutes pour sauver les lieux de l'explosion.
Le chronomètre se met en marche dans le coin de l'écran et le suspense commence. La plupart des jeux d'aventure « en temps réel » sont palpitants. C'est le truc de « l'action principale » et de l'«action secondaire » cher aux cinéastes de suspense. Lorsqu'il faut ouvrir une porte qui résiste, cela peut être un problème intéressant (action secondaire), mais cela n'est jamais angoissant. Si l'on sait que, par ailleurs, une autre action dramatique se noue, ici le compte à rebours de la bombe (action principale), alors l'action secondaire d'ouvrir une porte se colore de toute l'angoisse de l'action principale.
Outre ce canon du scénario classique, *Attentat* est un jeu d'aventure « traditionnel » : N, S, E, O pour se déplacer. Le joueur tape une phrase composée au moins d'un verbe et d'un nom pour agir.
Le niveau de jeu est de difficulté moyenne. L'image la plus réussie est celle du bâtiment après... votre échec. Une ruine tirée d'une photo digitalisée. Les autres dessins sont comme dans tous les autres jeux d'aventure. Les lecteurs de



J&S éviteront le piège constitué par un coffre-fort (une chance sur un million de l'ouvrir) qui est juste là pour vous faire perdre du temps !

EN BREF

Cassette (195 F) ou disquette (195 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Édité par Rainbow.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : 25 minutes par partie (plusieurs semaines pour réussir)
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

vous ? Jeu d'aventure à thème télématique. Prix zone B et C.

SWORD OF KADASH. Vous vous battez au milieu des araignées géantes et des pièges de toute sorte à la quête d'une épée magique. Edité par Penguin Software. *Disquette pour Apple II.* Prix zone E.

MINDSHADOW. Jeu d'aventure graphique + texte sur le thème du héros amnésique à la redécouverte de son identité. Très bon jeu. *disquette pour Apple et Commodore 64/128.* Prix zone B et C.

DUN DARACH. Aventure médiévale fantastique classique, image + texte. *Cassette et disquette pour Amstrad.* Distribué par Général. Prix zone A, B.

MONTSEGUR. Le dernier des « parfaits » cathares vous confie un parchemin secret qui vous permet de découvrir la Pierre Philosophale sur la Montagne Sacrée de Montségur. Destination : le XIIIe siècle ! Edité par Norsoft. *Cassette pour Oric-Atmos 48 K.* Prix zone B.

SORTILEGES. Partez à la recherche d'un talisman dans un temple maléfique. *Cassette pour MO5, TO7-70 et TO9.* Edité par Infogrammes. Prix zone C.

LE RETOUR DU DR GENIUS. La suite de « Dr. Genius ». Parfaitement réussi ! *Cassette pour Oric-Atmos. Edité par Loriciels.* Prix zone C.

BUGS BUSTER, AU CŒUR DU 6502. Comme dans « Tron », vous combattez au cœur d'un ordinateur. Réussi et agréable. *Cassette pour MO5, TO7-70, Oric-Atmos, EXL-100.* Edité par Free Game Blot. Prix zone B.

L'ILE MYSTERIEUSE. Vous êtes Gédéon Spilett, l'un des héros de Jules Verne. Un bon jeu d'aventure. Deux disquettes double face pour *Apple II 48 K, II et II+.* Edité par Excalibur (chez Sivéa). Prix zone E.

AMELIE MINUIT. Une heure d'angoisse au cours de laquelle vous devez aider Amélie perdue dans un immense building de 30 étages et 224 bureaux, à sauver sa peau avant que la lumière ne s'éteigne... à minuit ! Un jeu remarquable pour ceux qui aiment explorer patiemment un riche univers. *Cassette pour Amstrad.* Edité par Ere Informatique. Prix zone B.

ET AUSSI...

HISTOIRE DE THEATRE. *Cassette pour MO 5, TO 7-70 et EXL 100, chez Free Game Blot.* A la fois jeu d'aventure et de connaissance théâtrale. En solitaire contre le programme, le joueur a pour objectif de passer de l'orchestre à la scène pour y tenir la vedette. Tout à fait original. Prix zone B.

LE MUR DE BERLIN VA SAUTER ! *Disquette pour Apple II+, IIe, IIc, chez Froggy Software.* Jeu d'aventure classique où le joueur, en solitaire, tente d'empêcher un provocateur de faire sauter le mur de Berlin. Très bien conçu. Prix zone C.

FAIRLIGHT. Jeu d'aventure en perspective doté d'un graphisme de qualité. Edité par The Edge. Distribué par Ariolasoft. *Cassette et disquette pour Commodore 64/128, Amstrad CPC et CPW 8256 et Spectrum.* Prix zone B.

SPY AGAINST SPY. Jeu d'aventure en solitaire ou à deux joueurs. Original. *Cassette et disquette pour Commodore 64 et Amstrad.* Distribué par Général. Prix zone A, B.

KNIGHT TYME. Aventure à menu à fenêtres. Vous êtes un magicien tentant de retrouver son époque après avoir été propulsé dans le temps... *Cassette pour MSX et Amstrad.* Edité par Mastertronic. Prix zone A.

HACKER. *Cassette et disquette pour Commodore 64, ZX Spectrum, Amstrad et Atari, chez Activision.* Simulation du branchement accidentel sur un réseau confidentiel. Le mot LOGON apparaît sur votre écran... que faites-

AVENTURES AU CHATEAU. Vous devez sortir du labyrinthe d'un château plein de monstres. Archi-classique. Edité par Micro Applications. *Cassette pour Amstrad CPC 464.* Prix zone B.

THE HOBBIT. Un remarquable jeu d'aventures adapté du roman de Tolkien (Bilbo le Hobbit). Edité par Melbourne Software. *Disquette ou cassette pour Apple II Commodore 64, Atari 800 XL, ZX Spectrum, Oric-Atmos.* Prix zone C à E.

THE CAUSES OF THE CHAOS. Un des premiers jeux d'aventures où l'on peut jouer... à six ! Combattez les forces du mal en manipulant six personnages. Original et bien réalisé. *Cassette pour Commodore 64.* Edité par CRL (G-B). Prix zone B.

PILGRIM. Jeu d'aventures médiévales classique mais bien conçu. Edité par Micropool. *Cassette pour Commodore 64.* Prix zone A.

PHANTASIE. Vous êtes un aventurier débarqué dans une île, à la recherche de la fortune et de la gloire. Jeu assez classique mais très complet. *Disquette pour Apple.* Edité par SSI. Prix zone E.

RAMBO. Jeu d'aventure en mode texte, en anglais. Vous devez délivrer des prisonniers américains au Vietnam. Edité par Mindscape. *Disquette pour Apple.* Prix zone E.

REBEL PLANET. Aventure où vous devez sauver le monde terrestre face à l'hégémonie Arcnne. Une fois encore, il faudra détruire l'ordinateur central ! *Cassette pour Commodore 64.* Edité par Flighting Fantasy. Prix zone B.

PRICE OF MAGIK. Jeu d'aventure graphique + texte, gestion au clavier, conduisant le joueur dans un univers médiéval. Edité par Level 9. *Cassette pour ZX Spectrum.* Prix zone A.

LA MALEDICTION DE THAAR. Dans une ville moderne, au milieu des déchets et des punks, parviendez-vous à sauver Sapho ? Graphismes bons mais répétitifs. Pour les amateurs de rock. *Cassette pour Thomson MO5, TO7-70 et Amstrad CPC 464, 664 et 6128 et disquette pour TO9 et Amstrad.* Edité par Coktel Vision. Prix zones C et D.

TEMPETE SUR LES BERMUDES. Echoué sur une île déserte à la suite d'une tempête, vous devez l'explorer et trouver des moyens de repartir. Hyper-classique mais agréable. *Disquette pour Apple.* Edité par Froggy Software.

LE CRIME DU PARKING. Vous voici plongé dans une sombre affaire de vol, de drogues et de mœurs. Qui a assassiné la vendeuse du supermarché ? Scénario prenant et plein de rebondissements. Mais on ne peut y jouer qu'une fois, car la solution n'est hélas pas aléatoire. *Disquette pour Apple II, II+, IIe, IIc.* Edité par Froggy Software. Prix zone C.

L'ENLEVEMENT. Gwendoline Kadok, la fille du milliardaire texan bien connu, vient d'être enlevée. Retrouvez-là ! Un jeu classique de bonne facture. *Disquette avec règle en français pour Apple II+, IIe, IIc (48 K exigés).* Edité par la Compagnie Informatique ludique. Prix zone E.

DOSSIER PALMER. Retrouvez et arrêtez le dangereux criminel et escroc Antonio Palmer... avant qu'il ne vous tue ! Un jeu sympa sans être génial. Disquette pour *Apple II, II+, IIe, IIc.* Edité par TSM. Prix zone D.

MURDER ON THE ZINDERNEUF

Le « Zinderneuf » est un grand dirigeable. Un meurtre vient d'y être commis. En tant que détective vous devez découvrir le meurtrier avant que l'aéronef atteigne New York. Il y va de votre réputation. D'abord il vous faut choisir votre détective. Il y en a huit parmi lesquels on reconnaît sans peine Sherlock Holmes, Hercule Poirot, et même l'inspecteur Clouseau ! Ce choix interviendra bien sûr dans votre réussite. Les seize pièces du dirigeable sont habitées par autant de personnages aux nombreuses caractéristiques. Au début du jeu, le programme choisit au hasard parmi plus de 2 000 combinaisons : le nom du meurtrier, la victime, ses motivations, etc. À vous de débrouiller l'écheveau des présomptions de culpabilité avant de porter une franche accusation. Ce super *Cluedo* informatisé aurait pu être relativement froid et statique si les auteurs n'avaient imaginé une procédure aussi originale qu'astucieuse : vous voyez votre personnage (en plan) et pouvez le déplacer à l'aide de quatre touches au clavier. Dès qu'il rencontre l'un des passagers, il vous est possible d'engager la conversation et même de choisir le ton que vous employez ! Un menu en deux étapes, d'abord le ton adopté (aimable, brutal, etc.) puis la nature de la question à propos de la victime, d'un suspect, vous conduit à rassembler des indices. Les passagers se déplacent eux aussi ! S'ils ne sont pas dans les couloirs du Zinderneuf, allez les voir dans leur chambre. Chaque passager a son caractère et vos talents de diplomate seront mis à rude épreuve ! Un très beau jeu, quasiment inépuisable.

EN BREF

Disquette pour Apple II+; IIe et IIc, en anglais. Édité par Electronic Arts. Chez Sivéa (750 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : plusieurs heures par partie.
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
on aime : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

MEURTRE À GRANDE VITESSE

Albert Pérignac, sénateur du Lot-et-Garonne vient d'être découvert mort dans la voiture 3 du TGV qui fonce vers Paris. Accident ? Malaise ? Assassinat ? Tout est possible. Vous vous improvisez détective pour comprendre pourquoi et comment est mort Albert Pérignac...

Cet excellent thème est accompagné d'une pochette plastique contenant tous les indices que vous avez pu ramasser non loin du corps. Vous y trouverez pêle-mêle : une page d'agenda, une note d'hôtel, une lettre anonyme, une feuille de papier déchirée, un bout de listing, une carte de visite, une feuille de paie, quelques perles, une lime à ongles cassée, une épingle à cheveux et une pochette rafraîchissante à l'eau de Cologne... Il est difficile de savoir si ce dernier indice fait partie de l'enquête ou est destiné au joueur.

À l'aide de quelques touches, le joueur peut déplacer un « pion » à l'écran le représentant. En parcourant les wagons, il est possible de prendre contact avec les passagers et de les questionner. Le jeu est vraiment amusant et original.



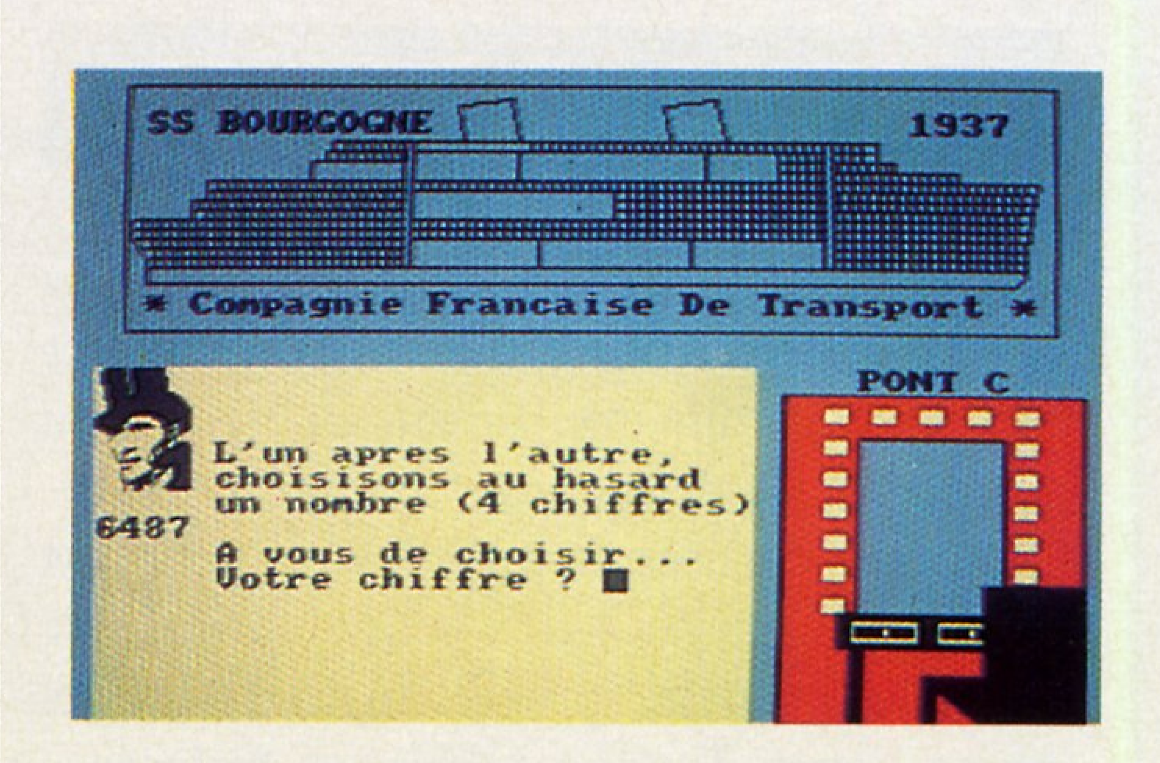
Ainsi, on peut essayer de composer (sur son téléphone !) un numéro trouvé dans le train. Surprise ! Il y a quelqu'un au bout du fil ! Les principales autres actions, typiques des jeux d'aventure, sont : regarder, fouiller, lire, visualiser un personnage, utiliser un appareil (téléphone, Minitel, etc.). L'enquête que nous devons à Bertrand Brocard n'est pas facile, et comme dans tous les jeux d'aventure à thème policier, il faut prendre des notes. Plus qu'ailleurs, le jeu à plusieurs est particulièrement agréable, chacun donnant ses idées pour faire évoluer l'enquête. Nous aimons beaucoup *Meurtre à grande vitesse.*

EN BREF

Cassette pour Oric 1 et Atmos, Amstrad CPC 64 et TO 7-70. Édité par Cobra Soft (180 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : de quelques heures à quelques semaines.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE

Après *Meurtre à grande vitesse*, une énigme policière dans le T.G.V., la société Cobra Soft apporte à tous les passionnés des jeux de déduction et d'aventure, un nouveau jeu génial, *Meurtres sur l'Atlantique.* Il est présenté sous la forme d'un dossier toilé comportant un très grand nombre de documents et d'informations. Situons l'action : vous êtes sur le *Bourgogne,* un magnifique transatlantique (fidèlement reproduit dans le jeu), en avril 1938. Vous êtes chargé par le capitaine du bâtiment d'enquêter sur les meurtres qui viennent d'être commis. Il faut tenir compte du contexte et savoir que dans cette période trouble de l'immédiate avant-guerre, vous serez mêlé à des histoires d'espionnage.



Outre la pochette comprenant des indices matériels (cartouches d'encre, morceau de film, bouton, douille de 22 long rifle, etc.) vous trouverez (sous forme d'ampoule) un révélateur d'encre sympathique, de vrais et de faux messages écrits à révéler, un fac-similé de la presse de l'époque. En tout, 40 indices. On croit rêver ! Les amateurs de jeux apprécieront...

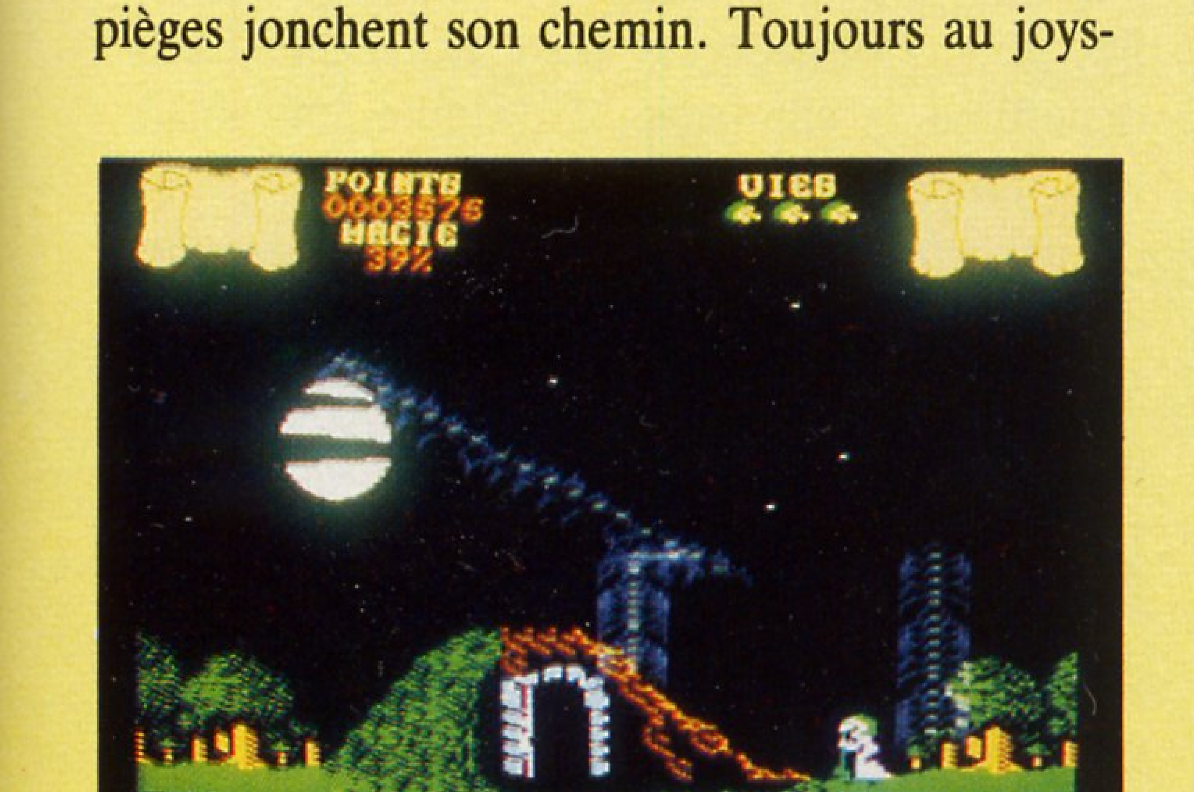
Sur l'écran, vous disposez du plan du navire en coupe. À l'aide des touches-flèches, vous déplacez votre personnage, visitez tous les recoins pour questionner les passagers et les membres de l'équipage. Le jeu lui-même est fondé non pas tant sur la découverte de l'information que sur le tri dans la sur-information. Dans un premier temps, nous vous conseillons d'explorer point par point *le Bourgogne,* en commençant par les ponts supérieurs. C'est là que vous rencontrerez le capitaine et le radio. Puis par toutes les zones à trois ou quatre cases de part et d'autre de l'ascenseur avant. Vous y rencontrerez la plus grande densité de personnages.

EN BREF

Cassette (220 F) et disquette (270 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Édité par Cobra Soft.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : environ un mois en jouant souvent.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

CAULDRON

Un jeu d'aventure en temps réel. Formule qui est à distinguer de celle du jeu d'adresse... Car si le maniement du joystick est requis pour faire progresser le personnage de la sorcière auquel le joueur doit s'identifier, l'adresse n'est pas nécessaire pour réussir. Le thème du jeu est simple et original : une sorcière doit récupérer les six ingrédients qui participent, dans son chaudron, à la réussite d'une formule magique destinée à mettre fin aux agissements d'une citrouille, tout ce qu'il y a de plus maléfique. Pour récupérer les morceaux de crapauds et autres horreurs qui entrent dans la composition du breuvage, la sorcière doit sortir de sa maison, puis s'envoler sur son fidèle balai.
Elle vole, certes, mais épuise les points de magie qui la sustentent. Aussi, il faudra « faire le plein » d'énergie aussi souvent que possible. Le territoire est immense. Pour faire le tour de cet univers vu de profil, il faut parcourir une quarantaine de tableaux. Au passage, en évitant le contact des fantômes, pour ne pas perdre d'énergie, on trouve des clefs qui ouvrent les portes des sanctuaires où sont cachés les éléments de la potion magique. À l'intérieur, de nouveaux pièges jonchent son chemin. Toujours au joystick, il faudra faire progresser votre personnage de point en point en évitant les monstres qui lui barrent la route. Chaque sorcière dispose de neuf « vies », ce qui autorise de nombreuses erreurs.
Cauldron est magnifiquement réalisé. Il procure un véritable ravissement pour les yeux. Nous avons pris un réel plaisir à le pratiquer, à l'image d'un jeu d'aventure.



EN BREF

Cassette pour Amstrad CPC 464. Édité par Guillemot International (100 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
durée : 5 à 30 minutes par partie
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶ (graphisme et thème)
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

ARCADE-AVENTURE

ET AUSSI...

SWEEVO'S WORLD. Arcade-aventure en perspective. Votre mission la plus difficile sera de découvrir le but du jeu ! Joliment réalisé. Cassette pour Amstrad. Edité par Gargoyle games. Prix zone B.

MOLECULE MAN. Arcade-aventure en perspective où vous devez rassembler les éléments permettant d'activer un téléporteur. Le jeu est paramétrable. *Cassette pour Amstrad. Edité par Mastertronic.* Prix zone A.

NEXUS. Arcade-aventure à thème policier. Votre mission est d'infiltrer un gang pour y délivrer un ami journaliste et rendre publiques les informations recueillies. *Disquette pour Amstrad.* Distribué par US Gold. Prix zone B.

BATTLECARS. Jeu d'aventures adapté d'une nouvelle de SF américaine. En 2080, les jeunes se battent à coup de « vieilles » voitures... de la fin de XXe siècle. Edité par Games Workshop. *Cassette pour ZX Spectrum.* Prix zone B.

3 D MUNCH. Reprise du célèbre « Pac-Man », mais le joueur est placé à l'intérieur du labyrinthe ! Edité par Loriciels. *Cassette pour Oric-Atmos.* Prix zone B.

IMPOSSIBLE MISSION. Arcade-aventure à ne pas confondre avec l'ancestral « mission impossible ». Vous devez détruire l'ordinateur central. *Cassette et disquette pour Amstrad.* Edité par Epyx. Prix zone B.

DROME. Votre objectif dans cette arcade-aventure est de détruire l'ordinateur central d'un vaisseau (merci 2001 !). Labyrinthe. *Cassette pour MSX.* Edité par Aackosoft. Prix zone B.

OPERATION CYBORG. Vous pilotez un robot chargé de nettoyer les égouts d'une grande ville. Attention, sous les ordures grouillent des bêtes de toute sorte. Edité par Ere Informatique-Radarsoft. *Cassette pour Commodore 64.* Prix zone B.

5e AXE. Arcade-aventure sur le thème du coup d'arrêt porté à l'hégémonie des cyborgs sur Terre. *Cassette et disquette pour Amstrad.* Distribué par Général. Prix zone C.

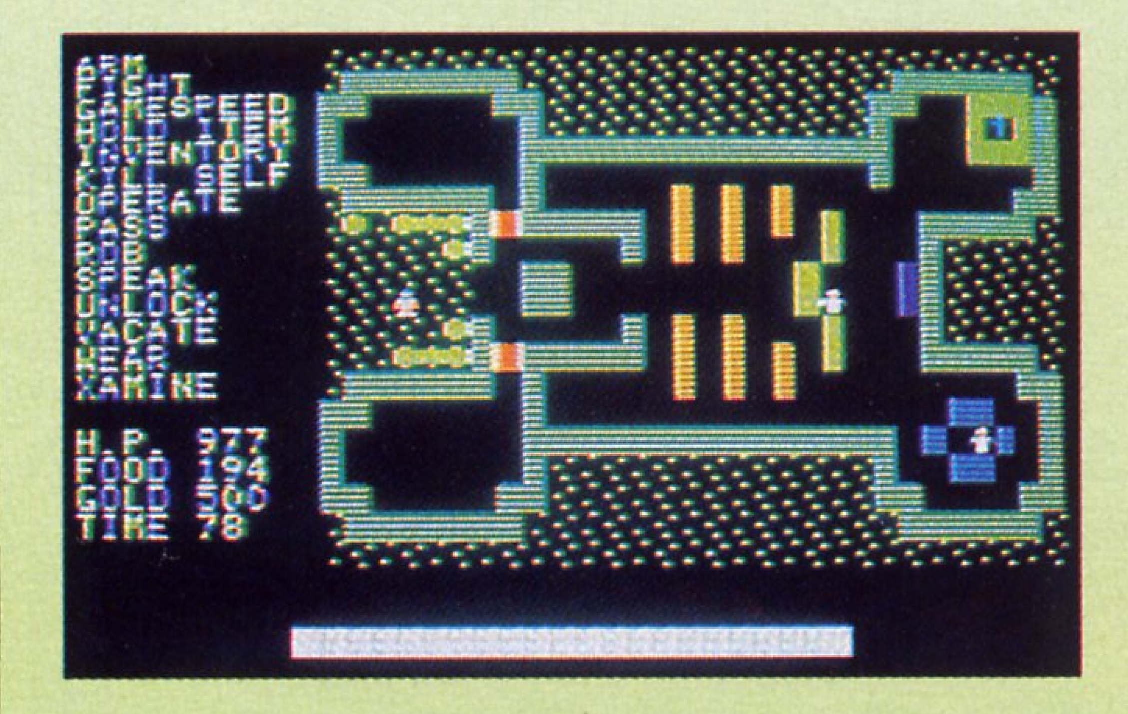
A VIEW TO A KILL. Arcade-aventure adaptée du dernier James Bond. Poursuite dans Paris et final dans les mines. *Cassette et disquette pour Amstrad.* Prix zone A et C.

LE TEMPLE DE QUAULHI. Allez retrouver votre oncle disparu en cherchant une statuette mystérieuse au fin fond de l'Amazonie. Très classique mais raffiné dans sa réalisation. *Cassette pour Thomson MO5, MO6, TO7-70. Disquette pour TO9.* Edité par Loriciels. Prix zone B et D.



QUESTRON

Les amateurs d'*Ultima II* et *III* ne pourront qu'être ravis de découvrir *Questron*. Le joueur crée son personnage, aux caractéristiques proches de *Donjons & Dragons*, puis le déplace sur un terrain vu en plan. Des symboles simples représentant des villes, des cathédrales et des souterrains sont répartis çà et là sur le terrain de jeu. Il suffit de placer le personnage sur l'une



de ces cases pour faire apparaître le terrain correspondant à l'endroit choisi. Par exemple, la case-ville devient instantanément tout un plateau de jeu où le personnage peut faire des rencontres pour acquérir du matériel ou des pouvoirs nouveaux. Les combats et pièges sont bien sûr au rendez-vous de cette immense aventure. La particularité de *Questron* est d'être praticable avec un « joystick », tant pour les déplacements du personnage que les actions qu'il effectue. Plus rapide à pratiquer qu'*Ultima*, *Questron* réserve des dizaines d'heures de jeu de haute qualité.

EN BREF

Deux disquettes en anglais, pour Apple II+ et IIe. Édité par Strategic Simulations Inc. (USA). Chez Sivéa (745 F).
durée : de plusieurs jours à plusieurs semaines.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

TYRANN

Premier grand jeu de rôle pour Oric-Atmos, *Tyrann* est très proche de *Wizardry* (en français, *Sorcellerie*), l'un des grands jeux de rôle sur micro-ordinateur. Autant dire que les possesseurs d'*Oric* peuvent se réjouir. Le jeu commence par la création de six personnages, contrôlés par un ou plusieurs joueurs. Ils présentent les caractéristiques habituelles : Force, Intelligence, Agilité et Vitalité. Chacun d'eux sera guerrier, voleur, druide ou magicien, selon



les goûts du ou des joueurs. Vient ensuite la phase « d'équipement » au cours de laquelle chacun achète armes et armures. Et enfin, le jeu peut commencer par l'entrée dans un labyrinthe à étages où des kyrielles de monstres affluent. Selon les cas, il faudra judicieusement choisir entre le combat, l'utilisation d'un sort, la parade ou tout bonnement la fuite. Quand les personnages auront atteint en moyenne le onzième niveau d'expérience, le temps sera venu de retourner la cassette pour accéder à l'ultime sous-sol du labyrinthe. Alors seulement vous aurez une chance de découvrir le mystère de *Tyrann*. La sauvegarde du jeu est possible, sur une cassette, au retour de chaque expédition. *Tyrann* est le jeu le plus évolué sur *Oric-Atmos*.

EN BREF

Cassette, avec livret de règles en français, pour Oric 1 et Atmos. Édité par Norsoft, distribué par Innélec. (185 F)
durée : à compter en semaines
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

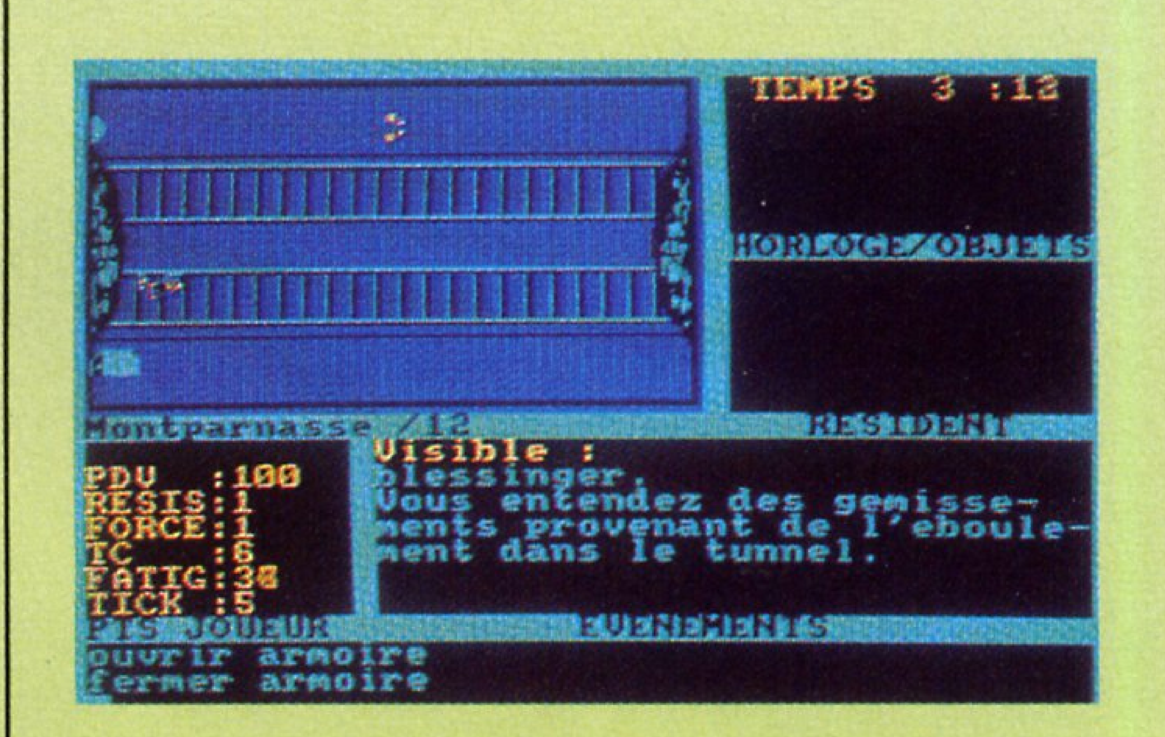
MÉTRO 2018

En l'an 2018, le métro parisien est désaffecté. Cependant de nombreux racontars excitent la curiosité d'un de vos amis étudiant en Histoire, qui compte bien trouver là un bon sujet de thèse. Au bout de 48 heures, tout semble confirmer sa disparition. Vous partez à sa recherche. Un thème simple permet une entrée en piste immédiate.

Première originalité, le graphisme. Chaque station de métro (elles semblent y être toutes !) est vue en plan. De votre personnage, vous ne voyez que les semelles. Ses déplacements sont contrôlés au clavier ou au joystick. Au contact avec un élément significatif du décor, une partie de l'écran indique en mode texte de quoi ou de qui il s'agit. Alors le joueur peut, comme dans les aventures classiques, taper un ordre apprécié par un analyseur syntaxique comprenant 200 verbes et 200 noms. Le libellé des phrases est assez souple pour accepter les formulations phrasées ou télégraphiques.

Il faudra vous frayer un chemin parmi les 116 « pièces » (le plus souvent des stations de métro), utiliser à bon escient 69 objets et prendre contact avec 24 personnages de rencontre. Comme souvent, certains de ceux-ci sont hostiles et d'autres, amicaux. Mais il y a plus original, certains peuvent aider le joueur sans faire valoir leur action protectrice, alors que d'autres apparemment amicaux se comporteront en traîtres. Le flair est requis.

Cette aventure présente de nombreuses caractéristiques inhérentes au jeu de rôle. Les combats (avec armes ou mains nues) tiennent compte de la résistance des protagonistes et de leur force. N'oubliez surtout pas que votre personnage se fatigue. La ruse est souvent préférable à la force. Malgré notre habitude des jeux de rôle et d'aventure nous n'avons pas



retrouvé l'étudiant perdu... Ce n'est pas faute d'avoir arpenté les couloirs du métro. Original, pour fanas de jeux d'aventure.

EN BREF

Disquette et cassette par Amstrad CPC 6128. Édité par Initiel (190 F cassette, 220 F disquette).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée du jeu : plusieurs jours à plusieurs semaines.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

ULTIMA IV

Dans la quatrième version de ce grand jeu de rôle, il s'agit de découvrir un univers réellement immense en faisant parcourir à un personnage une carte qui fourmille de symboles représentant villes, souterrains, et bien sûr, donjons et monstres.

Une fois placé sur le symbole représentant une ville, il suffit de taper E pour y entrer. Alors, il est possible de s'y promener, d'y faire des achats, des rencontres, etc. Ultima est un univers-gigogne. Et *Ultima IV* n'est pas une version améliorée de *Ultima III*. C'est un autre jeu. Ici, le joueur ne crée pas une équipe d'aventuriers, mais un seul personnage. Pourtant, ce n'est pas en solitaire que le jeu se déroulera. Il est en effet impossible de progresser dans le jeu sans recruter des personnages de rencontre. Une excellente idée, qui nécessite de gérer avec soin un grand nombre de paramètres.



Plus vous avez de compagnons de route et plus il faudra trouver de nourriture, par exemple. Point de rencontre sans dialogue. Vous pouvez examiner vos interlocuteurs, les questionner sur leur nom, leur travail, leur santé. Le scénario est à la taille de l'univers qu'il propose. Il faudra recueillir çà et là des informations. Par exemple, rencontrer un herboriste pour apprendre les secrets des plantes magiques qui serviront peu après dans la partie.

Il y a toujours ces tavernes où l'on peut boire, ces hôtels où l'on peut dormir et ces bateaux qui conduisent d'un continent à l'autre. L'effet de surprise est évidemment moins grand qu'au moment de la première rencontre avec Ultima, mais les passionnés apprécieront... (en anglais).

EN BREF

Deux disquettes double face pour Apple IIe et IIc. Édité par Origin Systems Inc. (USA) (975 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : de plusieurs jours à plusieurs semaines.
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

TROLL

À la fois un jeu de rôle avec un scénario *Le château du Prince félon* et un générateur de scénarios. Jouer ou créer ses propres aventures sont donc les deux versants du programme. Votre personnage est défini par trois caractéristiques : agilité, force et chance. L'agilité détermine l'aptitude au combat. La force rassemble la résistance physique et les « points de vie » du personnage. La chance diminue à mesure qu'on y fait appel (c'est le joker dans une mauvaise situation). Le personnage peut emporter douze objets, pas un de plus.

L'écran est divisé en cinq zones distinctes : description des lieux et rencontres, liste des objets visibles, liste des issues visibles, zone graphique et zone de communication recevant les ordres du joueur. Le dialogue avec la machine est semblable aux plus classiques des jeux d'aventure : N, S, E, O pour se déplacer et la frappe d'un verbe suivi d'un nom pour agir. Il y a 16 verbes d'action (poser, lancer, ouvrir, etc.), sans oublier « caresser » qui fait son apparition dans les jeux de rôle.



Le générateur de scénarios, bien documenté, permet, outre la création de l'aventure, d'afficher des images représentant les lieux. Un catalogue de personnages de rencontre et de monstres évite d'avoir à les dessiner soi-même. Un produit indispensable pour les amateurs de jeux de rôle qui possèdent un QL.

EN BREF

Micro-bande pour Sinclair QL. Prix n.c. Édité par Pyramide.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : plusieurs jours pour le scénario ; indéfinie pour la création de « modules » de jeu.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

EAMON « SEMI-GRAPHIQUE »

Véritable standard du jeu de rôle en mode texte, Eamon connaît de nouveaux développements. En effet, Réseau Planétaire assure la distribution de dix-huit nouvelles disquettes comprenant chacune deux aventures (une par face de disquette) où le joueur peut faire entrer son personnage. Eamon « semi-graphique » est une version de complément de la disquette « maître », qui permet la création du personnage sur une page graphique.

Le joueur déplace un personnage (type « Ultima ») jusqu'à la « réception », où il indique son nom. Le programme consulte son fichier de personnages pour savoir s'il existe ou non. S'il n'existe pas encore, le joueur le crée, puis le déplace de « boutique » en boutique. Il peut y acheter armes, armures et sortilèges, et même acquérir ses premiers points d'expérience en apprenant à les manier. Mais ce n'est pas gratuit ! Le personnage ne peut acheter et apprendre à utiliser un sort que contre son or. Une fois à sec, il sortira de la pièce pour entrer dans l'aventure de son choix. Celle-ci, en mode texte (en anglais).



Les jeux Eamon étant en Basic, on peut s'étonner que personne n'ait encore introduit des pages graphiques dans les différentes aventures pour en accroître le réalisme. Le distributeur français attend les propositions d'amateurs éclairés qui auraient entrepris ce travail de longue haleine. À vous de suivre...

EN BREF

Disquette pour Apple II+; IIe, IIc. Édité par Réseau planétaire (60 F + 15 F frais d'envoi).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
durée : 15 minutes pour créer le personnage
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

ET AUSSI...

GRAAL. Jeu de rôle qui vous fait partir à la quête du Graal après une longue période d'initiation. Edité par Free Game Blot. Prix zone C.

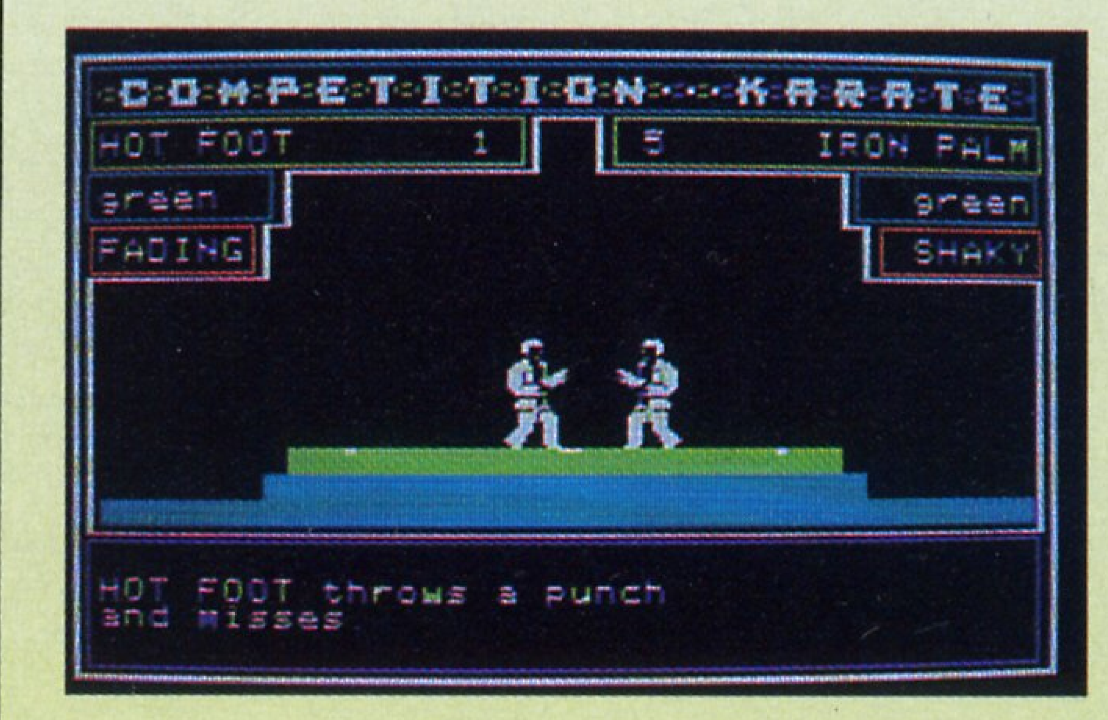
DON JUANS & DRAGUEURS. Le jeu que nous avons publié dans J & S nº 22 est maintenant disponible sur micro. Gagnez des points de séduction, de bronzage de look et de fraîcheur pour réussir vos... conquêtes. Et attention aux moniteurs ! *Cassette pour Oric-Atmos et ZX Spectrum*. Edité par Ere Informatique. Collection Jeux & Stratégie. Prix zone C.

classique qui peut engendrer ou non un bon jeu... selon la manière de le traiter.
Le jeu fonctionne bien, mais les auteurs ont malheureusement voulu trop en faire et plaire à tous. Il y a le côté jeu de rôle, avec les points de vitalité, de nourriture et de lumière du personnage... et il y a un côté jeu d'adresse, hélas ! Les monstres surgissent de partout, sans relâche, annulant toute surprise et finalement tout plaisir. Il y en a parfois 8 à 10 dans une même salle et plus on les combat plus il en arrive. C'est trop !
La volonté de faire de *Khronos* un jeu susceptible de toucher tout le monde (adresse, aventure, rôle, gestion, etc.) n'atteint finalement personne. C'est dommage, car la gestion au crayon optique est particulièrement aisée et agréable.

EN BREF

Cassette et disquette (180 F) pour Thomson MO 5, TO 7-70, TO 9 et à paraître sur Amstrad CPC 464, 664 et 6128.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

COMPÉTITION KARATÉ



Compétition karaté fait appel à l'adresse du joueur dans la pratique du karaté, mais lui demande également de créer son personnage de l'entraîner et de gérer ses progrès. À l'image des personnages de jeux de rôle. Il aura des points en force, agilité, rapidité, résistance, perception et courage. Il ne sera pas informel, mais disposera d'un corps, de bras, de jambes, et de points correspondant à chacune de ces parties. Ses adversaires, guidés par l'ordinateur ne sont pas anonymes. Ce sont, eux aussi, des personnages dotés de caractéristiques bien précises.
Le cocktail adresse-rôle est étrange, mais prenant (en anglais).

EN BREF

Disquette pour Apple IIe et IIc. Édité par Réseau Planétaire (460 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : 20 à 30 minutes par partie. Plusieurs semaines ou mois par personnage.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

ET AUSSI...

ROCK'N WRESTLE. Simulation de lutte en 3D à pratiquer à la manette. Drôle et bien fait. *Cassette pour Commodore 64.* Edité par Melbourne House, distribué par Innelec (règle en français). Prix zone B.

CHAMPIONSHIP BOXING. Combat de boxe où la définition des caractéristiques du boxeur a une grande importance. *Disquette pour Apple IIe, IIc.* Edité par Sierre (E-U) en anglais. Prix zone E.

RAILS WEST

La construction ferroviaire au cours de la ruée vers l'Ouest est un thème désormais classique dans le logiciel de jeu en provenance des États-Unis. Il y a de nombreuses manières de traiter le sujet. *Rails West* est sans conteste la plus économique. Il s'agit en fait d'un jeu de gestion sur le thème de la construction de lignes d'est en ouest des États-Unis. Inutile d'attendre de l'éditeur S.S.I., bien connu pour ses simulations et wargames, un jeu simple. Il vous faudra choisir entre 6, 11 ou 31 tours de jeu, compter 1 à 8 joueurs humains et vous battre contre 1 à 4 adversaires gérés par le programme. On commence en 1870 et le jeu s'étale sur... trente



ans (au plus) ! Vous pouvez gagner de deux manières différentes. En étant le plus riche ou en contrôlant une ligne Ouest-Est. Pour cela, il faut acheter et vendre des stocks de matériels, acheter et vendre des actions ; prendre le contrôle de sociétés concurrentes, etc. Une carte des États-Unis montre l'évolution de 68 lignes de chemin de fer entre 33 villes ! C'est énorme. Les étudiants en économie seront les premiers à se régaler de cette simulation. On peut, en effet, gagner de manière purement « financière », sans jamais toucher un rail ! Ou au contraire, jouer les grossistes et devenir indispensable ! Même aux yeux des financiers... Les autres non-spécialistes souffriront davantage. Il faut bien reconnaître que *Rails West* est difficile pour les joueurs qui ne possèdent aucune base en gestion et en économie. Un grand jeu, relativement peu accessible.

EN BREF

Disquette pour Apple II+, IIe, IIc, disposant de 48 Ko. Édité par S.S.I. (en anglais). Chez Sivéa (695 F).
Existe également pour Atari et Commodore 64.
accessibilité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
durée : des heures par partie.
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷



CHALLENGE VOILE

Pour cette régate, trois niveaux de jeu sont proposés. Au niveau 1, par lequel il est préférable de commencer, seule la force du vent varie. C'est l'occasion de tirer correctement ses premiers bords, d'abord en orientant le dériveur à l'aide des flèches droite et gauche, puis en bordant plus ou moins la voile à l'aide des flèches haut et bas.

Au niveau 2 interviennent conjointement les courants de marée, la mise en place de la dérive et le spi. C'est déjà plus difficile.
Enfin, au niveau 3, le joueur devra faire attention aux sautes de vent, en plus des autres paramètres. Les débuts sont parfois difficiles, surtout quand on voit filer l'adversaire informatisé, loin devant. Mais rapidement le joueur peut faire des progrès suffisants pour le rattraper régulièrement. Il pourra alors défier tous les autres navigateurs... au clavier du moins ! Un bon jeu, à la fois simple et efficace.

EN BREF

Cassette pour Oric 1-Atmos. Édité par Loriciels (140 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : une demi-heure par régate.
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

SONAR SEARCH

C'est une très bonne simulation de lutte anti-sous-marine. Vous allez vivre les angoisses et les tensions d'un commandant de destroyers. Vos bâtiments sont équipés d'ASDIC, un émetteur-récepteur d'ondes sonores. Quand l'émission et l'écho se confondent, c'est que vous êtes à la verticale de la cible. Votre mission : empêcher cinq submersibles de gagner la haute mer par un étroit goulet, tout en protégeant un convoi de quatre cargos. Pour cela vous disposez de trois destroyers, armés de charges anti-sous-marines.

Le jeu se déroule en deux temps. Les guetteurs vous signalent l'heure d'apparition, la vitesse et le cap d'un sous-marin. Vous dirigez vos navires vers le point indiqué. Dès que le contact ASDIC est établi, le joueur entre dans la seconde phase du jeu : la chasse rapprochée.

Vous passez la main au destroyer qui, le premier, a établi le contact. Sur l'écran, la carte de la côte est remplacée par la vue en plan du destroyer. La cible renvoie l'écho ASDIC. C'est donc au son que vous dirigez le bâtiment, à l'aide des touches du clavier. Plus vous vous rapprochez, plus l'écho suit de près l'émission. Quand signal et écho se confondent, il ne vous reste plus qu'à lâcher les charges. Votre succès est salué par un petit air extrait de la « Chevauchée des Walkyries » !

Sonar search propose cinq niveaux de difficulté. Plus le niveau est élevé, plus l'effet des grenades diminue, ainsi que la portée de l'ASDIC, et plus la portée des torpilles adverses s'accroît.



Votre score dépend du nombre de sous-marins détruits, de destroyers coulés, de grenadages manqués et de la quantité de carburant utilisé. Un excellent programme (en anglais, notice en français).

EN BREF

Cassette ou disquette pour Commodore 64. Édité par Réseau Planétaire (280 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : une demi-heure par partie.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

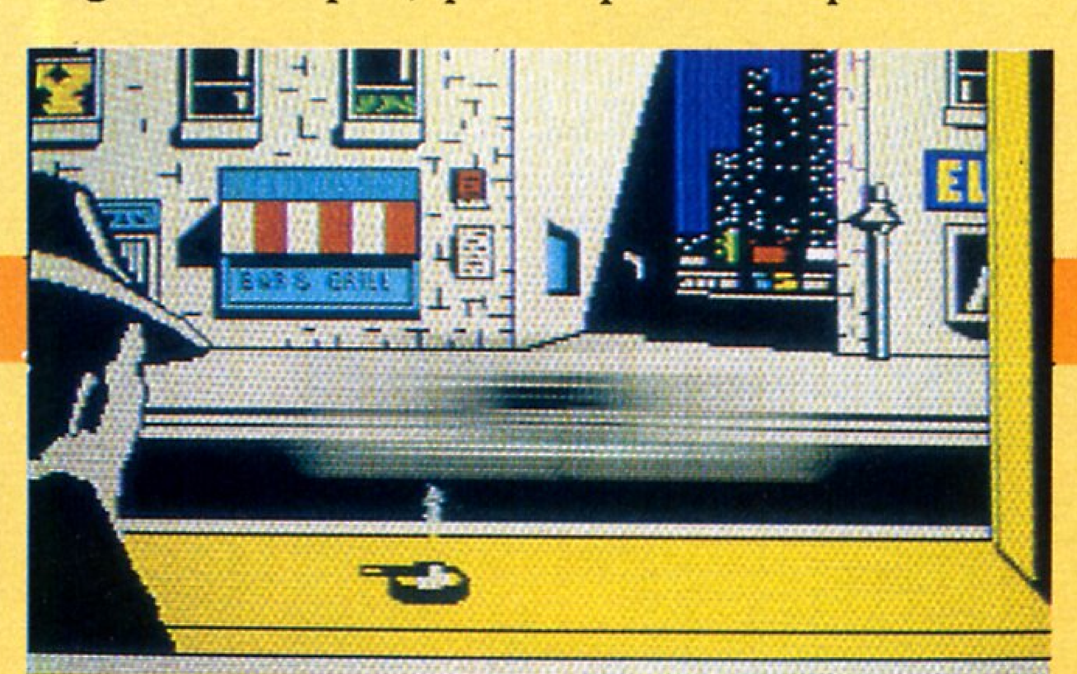
AMERICAN CHALLENGE

Voici la meilleure simulation de régate que nous ayons vue sur micro. Mais attention, la régate est une course bien particulière : deux bouées fixent la ligne de départ et trois autres servent de bornes à un parcours plus ou moins complexe. La ligne de départ ne peut être franchie qu'au coup de canon. Le fin du fin est d'arriver sur elle à pleine vitesse juste au moment du signal.

travera pas beaucoup, et surtout pas longtemps le bon déroulement de la partie. Après une bonne rafale de mitraillette vous comprendrez vite.

Mugsy se déroule dans les bas-fonds d'une Amérique teintée d'années trente. Vous êtes le parrain d'une bande de gangsters minables qui contrôlent tout un quartier de la ville. Votre rôle est de bien gérer cette affaire. C'est-à-dire répartir intelligemment vos fonds entre les différents secteurs d'activités, organiser les « protections » (rackets !), acheter quelques « silences » policiers, sans trop négliger les armes et les munitions, ça peut servir !

Vos ordres, vous les tapez dans des bulles, comme celles qu'on trouve dans les BD. Ne vous attendez pas à jouer les Blake et Mortimer, car les ordres sont brefs. On propose son prix, on négocie. Un peu, pas trop. Cela « passe » ou



« casse ». Les animations graphiques souvent belles sur *ZX Spectrum* sont cette fois remarquables. Passages de voitures, de personnages, coups durs, succèdent aux images en clair-obscur magnifiquement dessinées.

Mugsy c'est réellement beau et cela devient formidable quand vous vous rendez compte qu'il s'agit d'un nouvel habillage donné au « *Jeu du Royaume* » (ou jeu de l'île, une île dont vous êtes habituellement le Roi et que vous devez gérer au mieux en distribuant à la population : le grain à semer, le matériel, l'alimentation, etc.). Ici, le thème est complètement renouvelé et y gagne beaucoup.

Les touches I, P, Q et Z permettent le déplacement, et B, N ou M, de faire feu sur ceux, trop confiants, qui pensent pouvoir prendre votre place à la tête du gang. De lieu en lieu (sous-programmes), les négociations vont bon train. Fttt, c'est le bruit du souffle sur le canon de votre arme encore toute fumante. Génial !

EN BREF

Cassette pour ZX Spectrum. Édité par Melbourne House. Chez Interface (120 F).
accessibilité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
durée : de quelques minutes à quelques heures.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

MUGSY REVENGE II



La cassette (double face !) qui permet de jouer, en anglais, à cette version renouvelée de *Mugsy* est si amusante que nous nous en sommes inspirés pour notre Basic ! La structure du jeu est un classique, il s'agit d'un bon « jeu du royaume ». C'est-à-dire un jeu de gestion simple portant sur l'achat et la vente d'un produit unique. Alors que dans le jeu du royaume (né avec les débuts de la micro, vers 1976), vous êtes un despote responsable de la destinée d'une population paysanne, vous êtes ici le chef d'un gang qui achète et vend de l'alcool à l'époque de la Prohibition, qui doit recruter des hommes de main et « arroser » régulièrement la police pour qu'elle ferme les yeux sur ses activités. La structure est intéressante, quoique simple. C'est le traité de ce jeu tactique de gestion qui en fait tout le charme.

Les graphismes et animations de *Mugsy II* sont extraordinaires. Sans doute parmi les plus étonnants que nous ayons vus. Vos acolytes parlent un effroyable argot à la limite du compréhensible. Le programme est heureusement assez bien fait pour nous empêcher de saisir n'importe quel chiffre.

Pour ceux qui aiment les atmosphères de roman noir où se mêlent les histoires d'alcool, de flics corrompus et de braquage, *Mugsy II* sera un réel plaisir. Au jeu de gestion s'accole un jeu d'arcade où les protagonistes s'affrontent au pistolet dans les rues.

EN BREF

Cassette pour Commodore 64. Édité par Melbourne House (en anglais). Distribué par Micropool (149 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : de 10 à 45 minutes par partie.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

CARTELS & CUTTHROATS

Dans ce jeu économique de haut niveau, vous incarnez le président d'une société anonyme. Votre objectif est de développer votre entreprise tout en résistant à la concurrence (représentée par d'autres joueurs, l'ordinateur servant alors d'arbitre ou, comme l'ordinateur lui-même, dans le jeu en solitaire). Comme sur le « marché », les paramètres changent sans cesse : prix d'achat des matières premières, taux d'intérêts, intervention de l'État, des syndicats, revendications salariales. *Cartels & Cutthroats* est à considérer comme le meilleur jeu économique grand public (il est parfois le support de stages de formation), mais nécessite de bonnes connaissances économiques de base.

EN BREF

Disquette pour Apple II. Édité par Strategic Simulations Inc. (USA). Version française : Computerre (Canada). 650 F
accessibilité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
durée : des heures par partie.
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

ET AUSSI...

UNE AFFAIRE EN OR. *Cassette pour TO 7 + 16 Ko, TO 7 70, MO 5, EXL 100, Alice + 16 Ko, Alice 90, Amstrad et Oric, chez Free Game Blot.* Jeu de simulation économique, adversaire ou arbitre. Le vainqueur est celui qui s'impose sur le marché de la compote de pommes. Bon jeu à plusieurs joueurs... Prix zone C.

ELITE. Jeu tactique sur le thème inépuisable de Startrek. *Cassette et disquette pour Amstrad.* Edité par Cobrasoft. Distribué par Général. Prix zone B et C.

MAC MANAGER. Un bon jeu de gestion économique. Au commencement, tous les joueurs sont à la tête d'entreprises identiques, monoproductrices et en concurrence sur le marché d'un produit imaginaire, le « truc-muche ». Il s'agit évidemment de devenir le leader sur le truc-muche en dépassant ou écrasant vos adversaires humains ou non (l'ordinateur). Ce jeu, aux très grandes possibilités, présente deux défauts : il ne peut fonctionner pleinement que si le joueur possède d'assez solides notions de gestion ; les entreprises gérées par l'ordinateur agissent d'une façon un peu primaire, ignorant les risques majeurs, et ne tenant pas compte de la santé de l'entreprise, de sa part de marché et de son niveau d'endettement. Disquette pour Macintosh 128 K, 512 K. Edité par Harvard Associates Inc. et Editions Turgeon Inc. Prix zone E.

« Monty » (le général Montgomery). En onze jours, vous devez capturer les ponts d'Eindoven, de Wijmegen et d'Arnhem, intacts. Un corps blindé parti au sud d'Eindoven doit rejoindre les trois têtes de pont tenues par les éléments parachutés britanniques, américains et polonais. Cent kilomètres contre le temps et les blindés du Feldmaréchal Model.

Un tour de jeu correspond à une journée en temps réel. Le jeu se déroule à l'échelle du bataillon. Il y en a 75 pour les Alliés et 81 pour les Allemands. Chaque unité dispose de « points d'opération » qui peuvent être employés soit pour le mouvement ; soit pour le combat ; soit encore une combinaison des deux. Ces points sont attribués en fonction du type d'unité, de la position occupée et du commandement (H.Q.).

Le joueur-allié doit à tout prix préserver ses lignes de ravitaillement le long du couloir d'offensive des blindés, ce qui l'oblige à laisser des forces en arrière, tout au long de sa progression. La météo joue un rôle primordial. Le mauvais temps cloue au sol l'aviation alliée, supprimant le ravitaillement et les renforts destinés aux éléments parachutés derrière les lignes ennemies, ainsi que l'appui au sol des blindés.

Les déplacements du curseur sur la carte (31 × 30 hex) sont peu agréables, surtout lorsqu'il faut passer d'une zone de combat à l'autre.

Cet excellent jeu tactique est réservé aux wargameurs confirmés, de par sa grande complexité. Jeu en solitaire (côté Alliés uniquement) ou à deux, le programme étant alors arbitre.

EN BREF

Disquette pour Apple. Édité par SSI (149 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
durée : un à deux jours par partie. Sauvegarde possible à la fin de chaque tour de jeu.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

JOHNNY REB, LA GUERRE DE SÉCESSION

Ce wargame, adversaire ou arbitre entre deux joueurs, qui a pour thème la guerre civile américaine, se déroule sur une page d'écran graphique représentant une zone de nature séparée verticalement en deux par une rivière. Le joueur choisit son camp, la durée de la partie, et la quantité de pions infanterie, cavalerie et artillerie de son armée — sans dépasser vingt pions par type. Cela permet de faire des parties dont la durée varie entre trente minutes et deux heures.

Le tour de jeu consiste à déplacer (ou non) ses pions infanterie et cavalerie à mesure qu'ils se mettent à clignoter. Avec les pions artillerie, le joueur a le choix entre se déplacer et tirer. Pour tirer, il faut indiquer une des huit directions offertes, puis la portée du tir (jusqu'à 20 cases). Toutes les unités situées dans la case visée ou l'une de ses voisines sont touchées. Avec les pions d'infanterie et de cavalerie, il suffit de les mettre au contact d'unités adverses pour qu'automatiquement le combat soit engagé et résolu. Les unités battues lors d'un tour sont affaiblies.



Ce qui se manifeste par un changement de couleur (plus sombre). Elles ne combattent plus, dès lors, qu'avec une force résiduelle ; et peuvent être limitées en mouvement ou tout simplement disparaître.

Comme dans la plupart des wargames sur écran, à cases carrées, il faut une dizaine de minutes pour bien lire l'écran, différencier les unités et leur degré de fatigue. Passé ce temps d'adaptation, le jeu est facile et très agréable à pratiquer, que l'on soit ou non un fana de wargames. Au total, un jeu réussi (en français).

EN BREF

Cassette pour ZX Spectrum, Commodore 64 et Oric-Atmos. Édité par M.C.C., distribué par Vifi International (149 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
durée : de 30 minutes à 2 heures par partie.
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

KNIGHTS OF DESERT

Un wargame conçu et réalisé par la célèbre maison d'édition américaine Strategic Simulations Inc., qui comblera les passionnés de wargames classiques sur hexagones, avec pour thème la Seconde Guerre mondiale et plus précisément la campagne d'Afrique menée par Rommel à partir de mars-avril 1941. Que vous jouiez contre l'ordinateur (du côté allemand ou anglais) ou contre l'un de vos amis, vous serez confronté à l'un des problèmes les plus intéressants en la matière : la logistique. Et notamment les problèmes de ravitaillement en carburant. Pour le joueur anglais, disposant toujours de ressources suffisantes, il faudra habilement manœuvrer pour contraindre les unités allemandes à refluer au-delà d'El Aghélia sans pour autant se couper des bases de ravitaillement. Le problème est d'amasser peu à peu des stocks suffisants. Pour le joueur allemand, disposant de puissantes unités blindées, il faudra savoir utiliser le carburant à bon escient. Et chaque goutte compte quand il s'agit de repousser les Anglais au-delà d'Alexandrie. Chaque tour de jeu invite les joueurs à choisir des priorités de distribution de carburant, ce qui constitue une réelle innovation dans l'univers des wargames. Le wargame prend avec *Knights of desert* sa dimension la plus fine, celle qui fait le plus appel à l'intelligence des joueurs et à leur sens stratégique, tactique et économique. Au terme de douze tours de jeu, le vainqueur est désigné.

EN BREF

Disquette et cassette pour Apple II, Atari 800 XL, Commodore 64 et TRS 80 mod. II. Édité par Strategic Simulations Inc. (550 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
durée : plusieurs heures par partie.
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

ET AUSSI...

SIX-GUN SHOOTOUT. Un wargame de qualité qui vous permet de vous mettre dans la peau de John Wayne dans *Rio Bravo* ou des frères Dalton. Edité par SSI. *Disquette pour Apple.* Prix zone E.

WORLD WAR III. Wargame de bonne facture. Sans doute l'un des mieux réalisés pour Amstrad. *Cassette pour Amstrad.* Distribué par Général. Prix zone B.

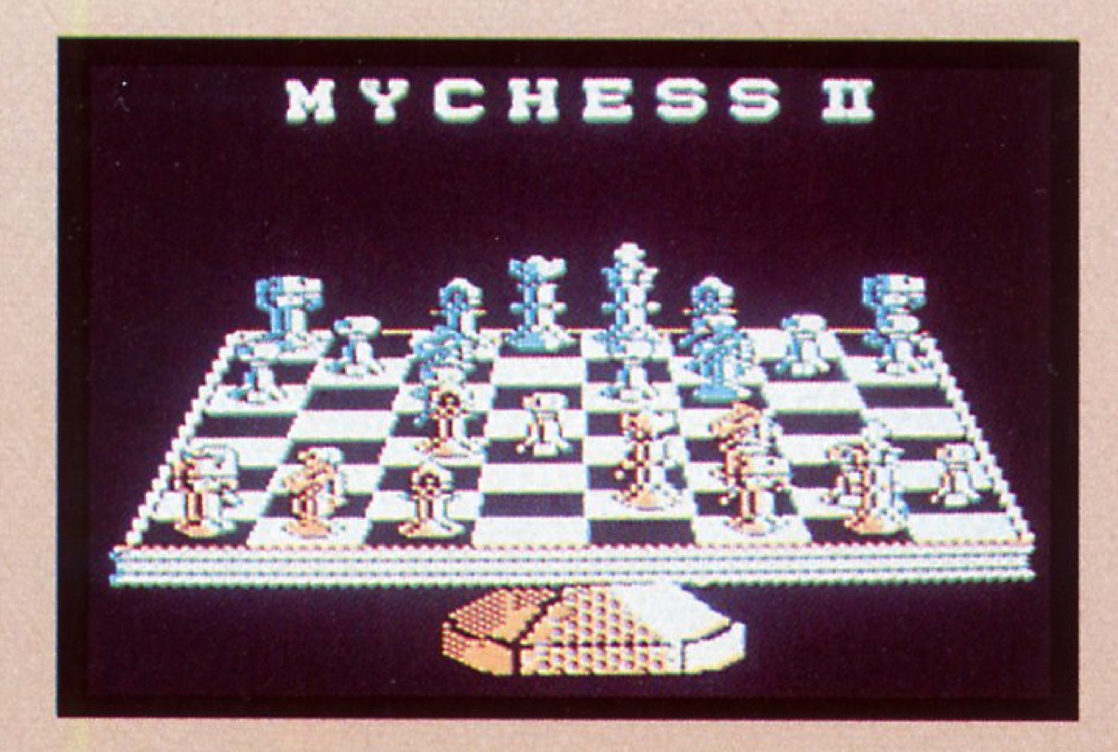
1815. Wargame napoléonien (infanterie, artillerie, cavalerie) classique. Possibilité de construire son champ de bataille. *Cassette et disquette pour Amstrad.* Edité par Cobrasoft. Distribué par Général. Prix zone C et D.

GERMANY 85. Wargame de facture classique à cases hexagonales simulant un conflit limité sur la frontière est-ouest... en 85. *Cassette pour Commodore 64/128.* Edité par Transatlantic. Simulations. Prix zone B.

AMIRAL GRAAF SPEE. Arcade sur le thème de la chasse au célèbre cuirassier allemand. *Cassette pour Amstrad.* Prix zone A.

RED COATS. Wargame classique sur le thème de la guerre de Sécession. Cassette pour Amstrad. Distribué par Général. Prix zone B.

MYCHESS 2



Ce programme a été conçu par le Californien David Kittinger, auteur de la fameuse série des *Constellation.* En fait, *Mychess 2* est un programme très voisin du *Constellation,* mais plus lent à cause de l'horloge pas très rapide de l'*Apple.* Excellent programme, belle présentation, fonctions multiples et intéressantes : indiscutablement une réussite pour l'instant injustement méconnue.

EN BREF

Disquette pour Apple II (535 F).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : blitz ou partie normale
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷ (pour les graphismes)
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

REVERSI CHAMPION POUR ORIC 1 ET ATMOS

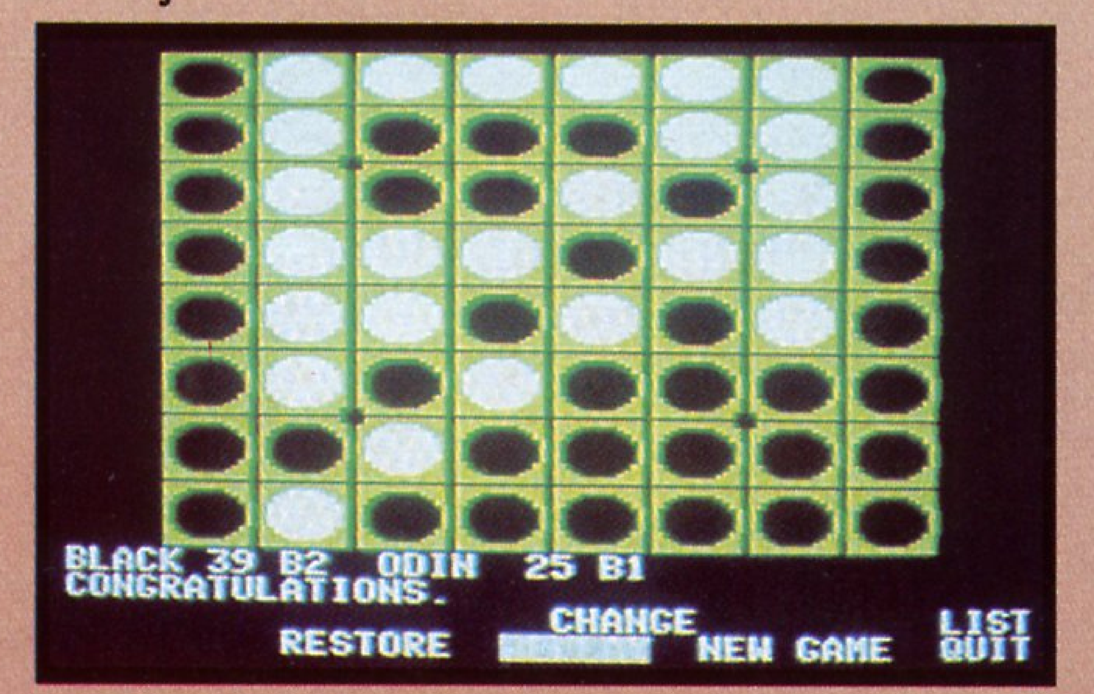
Tout le monde connaît l'Othello/Reversi et nombre de nos lecteurs ont appris à jouer en lisant la rubrique de notre collaborateur François Pingaud.
Le programme-adversaire, contre lequel on joue en solitaire, propose 15 niveaux de force, avec pour chacun une option « débutant » ou « expert ». Le temps de réflexion du programme varie entre une seconde au niveau 1 à ... l'infini, au niveau 15 (le joueur interrompt la réflexion du programme quand il le désire). Le curseur, qui permet au joueur d'indiquer la case où il va jouer, indique en outre tous les coups possibles. A tout moment il est possible de faire « marche arrière » et de reprendre la partie quelques coups avant (... l'énorme bêtise qui vous a fait perdre la partie). Il est également permis de demander conseil au programme. Ces conseils « d'ami » sont, semble-t-il, un peu perfides puisque toutes les parties jouées en suivant, coup après coup, ces indications ont été perdues. Une option à utiliser avec précaution ! Au total, un excellent programme qui, par ailleurs, a reçu l'agrément de la Fédération française d'Othello.

EN BREF

Cassettes (avec règles en français), par Oric 1 et Atmos. Edité par Loriciels, 160, rue Légendre, 75017 Paris. (140 F).
durée : 20 minutes
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

ODIN

Excellent programme d'Othello/Réversi, il reste à ce jour un des meilleurs.



EN BREF

Disquette pour Apple. Édité par Odesta. 450 F environ.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
durée : de dix minutes à une heure
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

QL CHESS

Ce programme, conçu par l'anglais Richard Lang, est un peu surfait. Il passe pour être le meilleur de tous sur ordinateur individuel parce qu'il a terminé premier ex aequo au 4e championnat du monde des micros en septembre 1984 à Glasgow. La vérité oblige à dire que cette victoire (partagée en quatre d'ailleurs) fut très heureuse. Par contre, la présentation est très réussie et les fonctions nombreuses et bien expliquées.

EN BREF

Disquette pour QL Sinclair (350 F).
accessiblité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : blitz ou partie normale
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

ET AUSSI...

OTHELLO MASTER. Un jeu d'othello d'un très faible niveau. Joli graphisme en perspective : on aurait mieux fait d'utiliser la place en mémoire pour améliorer le programme. *Cassette pour Amstrad.* Prix zone B.

REVERSI CHAMPION (pour Amstrad) : nettement moins bon que son homologue sur Oric-Atmos (v. ci-contre). *Cassette ou disquette pour Amstrad CPC 464, 664 ou 6128.* Prix zone C.

CYRUS II CHESS. Un programme d'échecs aux fonctions agréables (mais classiques) ; un inconvénient majeur : il joue vite mais mal ! *Cassette et disquette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128.* Prix zone B et C.

MINI-BRIDGE. Ce n'est pas un vrai bridge, mais plutôt une initiation fort réussie. Intéressant pour apprendre le jeu de la carte. *Cassette pour Thomson MO5 et TO7-70.* Edité par Edil Belin. Prix zone C.

CHESS 7.0 Un programme d'échecs de force acceptable. Moins performant que QL Chess et surtout Sargon III. *Disquette pour Apple.* Prix zone E.

3D VOICE CHESS. Jeu d'échecs... parlant. Niveau débutants et moyens. *Cassette et disquette pour Amstrad.* Prix zone C et D.

COLOSSUS CHESS 4. Jeu d'échecs de bonne qualité pour débutants. Edité par CDS Software. *Cassette et disquette pour Amstrad et Commodore 64/128.* Prix zone B.

CHALLENGER. Othello/Reversi de niveau moyen. *Cassette pour Amstrad.* Distribué par Général. Prix zone C.

BRIDGE PLAYER. Un bridge complet en notation Stayman et Blackwood, réservé aux amateurs. *Disquette pour Amstrad PCW 8256.* Edité par CP Software. Prix zone C.

AMSTRADAM. Jeu de dames rapide, adapté aux débutants. *Cassette pour Amstrad.* Prix zone B.

BACKGAMMON. Adaptation du célèbre jeu de société. *Cartouche MSX.* Prix zone D.